

Autores :
Msc. Nuli Hilda Hanse Mora
PhD. Segundo Mauricio San Buenaño
Tnlg. Yohamely Elizabeth Rondón Miranda
Msc. Diana Rosario Macías Martínez

Entornos virtuales de aprendizaje para mejorar las competencias digitales en docentes



***Entornos virtuales
de aprendizaje para
mejorar las
competencias
digitales
en docentes***



Entornos virtuales de aprendizaje para mejorar las competencias digitales en docentes

Revisión técnica:

Dr. Pedro Miguel Alcocer Aparicio
PhD. Frank Ángel Lemoine Quintero

Autores :

Msc. Yuli Hilda Hanse Mora
PhD. Segundo Mauricio Sani Buenaño
Tnlga. Yohamely Elizabeth Rondón Miranda
Msc. Diana Rosario Macias Martínez

Diseño y maquetación:
Nicolás Sancán Asunción

© de los textos: los autores

© de la presente edición: CEO Editorial

PRIMERA EDICIÓN: 20 de MARZO del 2025

ISBN: 978-9942-663-23-8

<https://doi.org/10.59764/ceo.104>

Publicado por acuerdo con los autores
Capacitación y Estrategia Online CEO

Editorial

Guayaquil – Ecuador

Fecha: 2-04-2025 Cámara Ecuatoriana de Libro

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de CEO editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros.

<https://editorialceo.ceocapacitacionestrategias.com/index.php/editorial/catalog/book/104>



Contenido

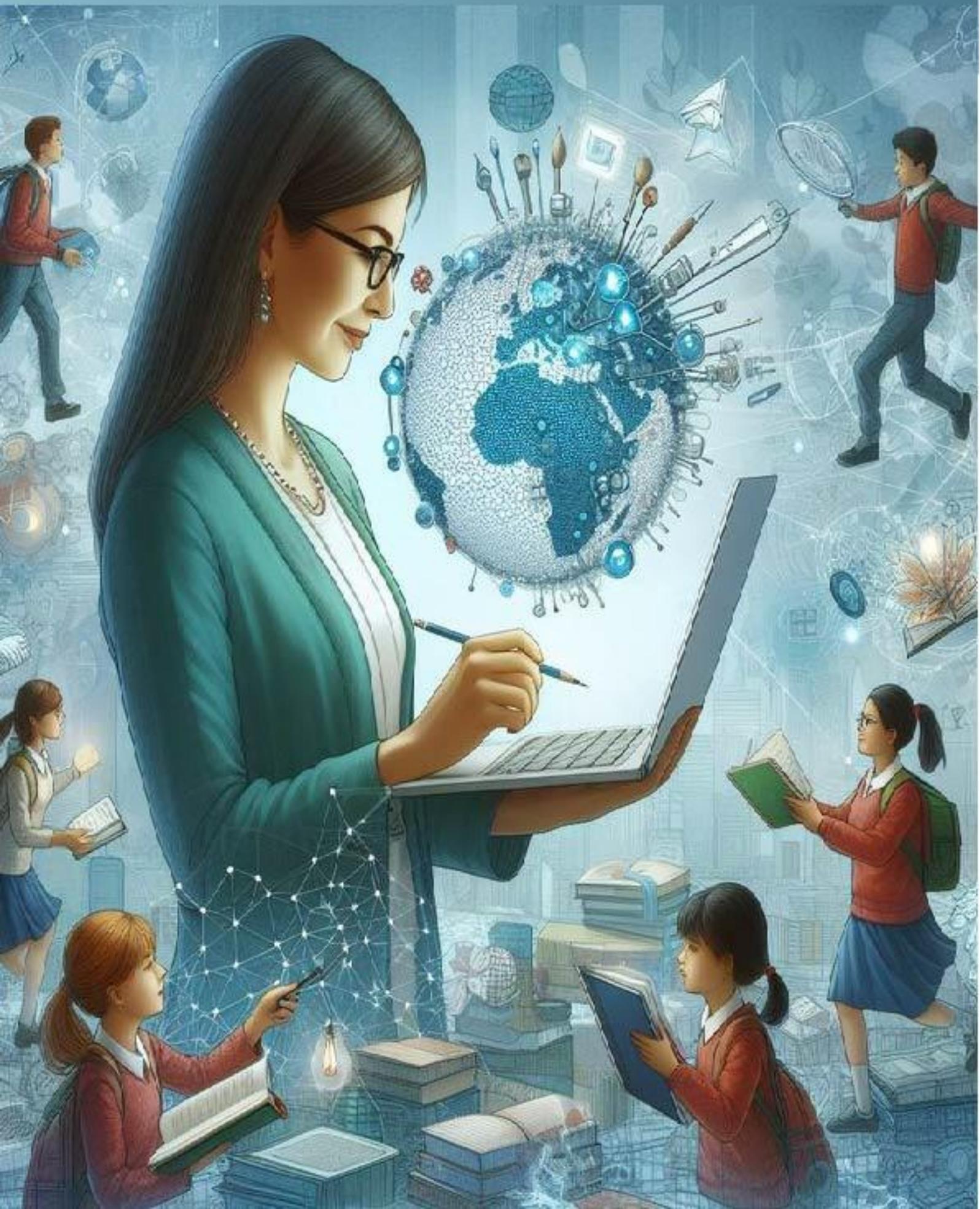
I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	MARCO TEÓRICO	6
III.	METODOLOGÍA	15
	3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	15
	3.2. Variables y operacionalización.....	16
	3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	18
	3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
	3.5. Procedimiento.....	19
	3.6. Método de análisis.....	20
	3.7. Aspectos éticos.....	20
IV.	RESULTADOS.....	22
V.	DISCUSIÓN.....	28
VI.	CONCLUSIONES	36
VII.	RECOMENDACIONES	38
	REFERENCIAS	39



PRÓLOGO

Este estudio se realizó con el propósito de plantear una propuesta de entornos virtuales de aprendizaje para mejorar las competencias digitales de los docentes de una Unidad Educativa Ecuador, 2022, la metodología utilizada con respecto a los fundamentos teóricos de la variable competencias digitales se basa en la teoría del constructivismo, de Ausubel (1963) y la variable entornos virtuales de aprendizaje se basa en la teoría cognitiva de Bruner (1972). Los tipos de estudios utilizados fueron diseño básico, cuantitativo, transversal, no experimental, descriptivo y causal correlacionado. La población fue de 54 docentes. Se utilizó como medio de investigación un cuestionario de escala ordinal. variables de estudio competencias digitales y entornos virtuales de aprendizaje, el cual se encuentra validado por tres expertos. Como solución se propone capacitación de formación docente, el mismo que permitirá que los educadores y estudiantes participen de forma dinámica, con la finalidad de brindar al docente recursos y aplicaciones digitales para perfeccionar la planificación y el diseño de las clases de manera virtual. Concluyendo que la propuesta de entornos virtuales de aprendizaje servirá para fortalecer las competencias digitales de los maes

INTRODUCCIÓN





I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, un incremento de las TICS en el campo educativo ha sido incontrolable; y han sido los establecimientos educativos quienes se han visto en la necesidad mandante de generar campo para que sus docentes desarrollen las competencias digitales que les faculte usar correctamente las estas herramientas en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para Vellón (2019) el desarrollo de las competencias digitales permite al docente obtener las destrezas para desenvolverse en medios digitales con eficiencia.

Se entiende por competencias digitales son el grupo de estrategias, técnicas, actitudes, conocimientos de las diversas líneas de estudio con los nuevos avances tecnológicos en el campo educativo, permitiendo empoderamiento, sociales, políticos, económicos, empleabilidad, así como las tendencias culturales y de formación en el siglo presente (Marza y Cruz, 2018). En cuanto a entornos virtuales de aprendizaje es aquellos espacios virtuales en el cual se realiza el proceso por medio de diferentes herramientas y recursos digitales que le permiten relacionarse con varias personas de distintos escenarios (Rojas, 2019).

Fue en el año 1998 la UNESCO en su informe mencionaba el impacto real de las TICS y la dirección de las competencias digitales en el proceso de aprendizaje que supone transformación en el desarrollo de enseñanza–aprendizaje. En el año 2004 donde se indicaba que los educandos necesitaban capacitación constante en el uso de herramientas tecnológicas para fomentar sus competencias digitales y enseñar con éxito en el siglo XXI.

En Venezuela encontramos, la investigación de Holguín y Álvarez (2021) relacionada con las competencias digitales, la cual indican que forman parte del contorno profesional de los pedagogos, que con motivo de la pandemia se identificó su real importancia; que ha puesto en evidencia las carencias digitales del profesorado.

En Montevideo encontramos a Bühl (2018), quien indica que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son campos que ofrecen la oportunidad de extenderse y enmarcar diferentes modalidades del cursado; además que permiten acompañar la labor de los equipos docentes en sus experiencias de enseñanza e investigación.



En México encontramos un estudio que explica que los entornos virtuales de aprendizaje tienen un poder transformador en las capacidades de los profesores y educandos; que mide en el nivel de contenidos y capacidades y logren desarrollar en diferentes plataformas virtuales (Bustos & Coll, 2016).

Por su parte Silva et al. (2020), menciona que las competencias digitales se han transformado en una destreza necesaria que deben desarrollar tanto maestros como alumnos para adquirir aprendizajes significativos en el contexto virtual; y de no poseer esas destrezas puede causar un bajo rendimiento escolar.

En Ecuador Dueñas, Cruz et al. (2017), indican que el entorno de aprendizaje virtual en los últimos años se ha transformado en un factor muy importante para reducir la brecha digital entre educandos y educadores, acercándose por medio de la pantalla digital para compartir un mismo aprendizaje de acuerdo con su propio ritmo y estilo. A si mismo Pastora y Fuentes (2020) manifiestan en su investigación sobre entornos virtuales de aprendizaje que la planificación de estratégica es una realidad, y que conforme el tiempo va aumentando en la educación virtual, a distancia se deben implementar nuevas formas de enseñar y aprender.

A nivel local, tenemos que los docentes tienen desconocimiento y poco dominio de las competencias digitales; dicha condición genero problemas que debido superarse ante el escenario de las clases virtuales debido a la pandemia, generada por el COVID19, identificándose que los docentes no estaban preparados para aplicar sus estrategias y metodologías en un campo digital (Rojas, 2020). Así mismo tenemos que los educadores no utilizan los recursos digitales en sus planificaciones, se rehúsan a integrarlos en la ejecución de sus sesiones de aprendizaje, sus actividades son tradiciones y repetitivas; los docentes no están capacitados en el uso eficiente de los recursos digitales, no cuentan en sus escuelas con recursos tecnológicos de alta gama, desconocen los beneficios que tienen estos recursos tecnológicos, demostrando así que aquellos docentes quienes no hayan desarrollado las competencias digitales necesarias para enseñar en el contexto actual enseñarán a niños de este siglo con metodologías obsoletas.

Por las razones descritas tenemos la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera una propuesta basada en el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje



mejorará las competencias digitales de los docentes de una Unidad Educativa Ecuador, en el periodo lectivo 2022?

El desarrollo de la presente investigación posee implicancias prácticas; en razón a que contribuye de manera efectiva en el desarrollo profesional del docente en lo referente a la formación y dominio de las competencias digitales. Según Marza y Cruz (2018) exponen que, las competencias digitales son de gran utilidad permitiendo la interacción de actitudes, conocimientos y procesos; para ser transferidas a sus estudiantes a través de diferentes entornos virtuales de aprendizaje.

Además, presenta relevancia social porque durante el transcurso de esta investigación se mostrarán resultados con el propósito de formar y fortalecer las competencias digitales que proporcionan el mejoramiento en el proceso de enseñanza por medio de los entornos virtuales de aprendizaje a través del análisis investigativo. La investigación presenta también beneficio metodológico, debido a que el desarrollo de la propuesta toma en cuenta estrategias que son ejecutadas considerando las dimensiones de la variable entornos virtuales de aprendizaje con el propósito de poder generar innovaciones positivas en el desarrollo del proceso de gestión y planificación en las instituciones educativas.

La investigación resulta necesaria y relevante; ya que los resultados se deben compartir para que sean incorporados en los documentos de gestión como parte del perfil docente y en los documentos de planificación donde se evidencie la movilización de las competencias digitales en entornos virtuales de aprendizaje.

El objetivo general de la investigación busca poder plantear una propuesta educativa basada en el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje con la finalidad de poder mejorar las competencias digitales de los docentes de una Unidad Educativa de Ecuador, en el periodo lectivo 2022. Así mismo se formulan los siguientes objetivos específicos: conocer el nivel de los entornos virtuales de aprendizaje en sus dimensiones: tecnológica, pedagógica y organizativa en los docentes; así como también determinar los componentes educativos de una propuesta basadas en el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje; considerando también el poder identificar el nivel de las competencias digitales en sus dimensiones: didáctica curricular y metodológica; planificación, organización y gestión de espacios; aspectos



éticos, legales y seguridad; y desarrollo personal y profesional en los docentes de una Unidad Educativa de la república del Ecuador, en el periodo lectivo 2022.

La hipótesis de la investigación plantea que el desarrollo de una propuesta basada en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje permitirá de forma efectiva mejorar significativamente las competencias digitales de los docentes de una Unidad Educativa de la república del Ecuador, en el periodo lectivo 2022.

MARCO TEÓRICO





II. MARCO TEÓRICO

A nivel nacional, en Loja, Serrano (2018) tiene como objetivo analizar las competencias digitales de los educadores de una unidad educativa de Loja, tanto del nivel primario como del secundario. Este es un estudio con el enfoque cuantitativo, con una gama de descripciones de correlación transversal; Se aplicaron dos cuestionarios, uno sobre habilidades digitales y otro sobre percepciones de los docentes sobre las TIC, con una muestra en 108 docentes de primaria. Los resultados determinaron que hubo una carencia de 30,1 docentes, el 6,08% contaba con titulación calificada y solo el 5,83% alcanzó el nivel de modernización de competencias digitales. El estudio infiere que existe un vínculo entre las variables de estudio, ya que cuanto más logran los estudiantes estructura académica y disciplina, mayor es el desarrollo de las competencias digitales.

En su estudio, en Quito, Jaramillo, Cobos y Vinuesa (2019), proponen implementar un abordaje diagnóstico de las competencias digitales que adquieren los profesionales futuros y docentes en el desempeño de sus funciones. Investigación cuantitativa; con una muestra de 300 docentes y 1.799 estudiantes; A quienes se les aplicó un cuestionario sobre comprensión, adaptación y reconocimiento de habilidades digitales. Se obtienen los siguientes resultados, 60 docentes utilizan pocas herramientas tecnológicas. Además, se concluye que la creación de medios tecnológicos en este proceso de enseñanza-aprendizaje, apoyando un cambio significativo de los centros de educación superior, ayudará a formar profesionales competentes a los desafíos sociales actuales.

Así mismo tenemos, en Loja, Orfa y Mosquera (2021), que tiene como propósito establecer las competencias digitales necesarias por parte de los educadores ecuatorianos para un correcto desarrollo laboral en tiempos de pandemia. La encuesta es de naturaleza cuantitativa, de corte descriptiva, teniendo una muestra de 117 docentes y 60 estudiantes a quienes se aplicó un cuestionario con diez interrogaciones bajo la escala de Likert. Unos de los resultados indican que en referencia a la capacidad para elegir una herramienta digital el 38,40% y 30,10% lo consideran como bueno y muy bueno respectivamente, mientras que el 20,50% de los entrevistados lo califica como excelente. La conclusión es que las competencias digitales que poseen los docentes tienen gran trascendencia en el desarrollo del



proceso de enseñanza – aprendizaje; esta situación se incrementa de manera significativa con la atención de escenarios donde el referido proceso es totalmente virtual o híbrido.

Por otra parte, en Cuenca, Rodríguez y Barragán (2017), desarrolló un estudio dirigido a promover el uso (EVE/A); el cual tiene como base factores en el orden teórico; permitiendo de esta manera el desarrollo de valores, habilidades, emociones y nuevos indicadores del desempeño cognitivo que se relacionan de forma directa con el aprendizaje. El estudio que aborda el autor presenta un enfoque de tipo cuantitativo; siendo la investigación descriptiva exploratoria. La muestra seleccionada fue de 22 estudiantes de la escuela profesional de Ingeniería en Administración a quienes se les aplicaron dos cuestionarios. Como resultado, los estudiantes no están acostumbrados a revisar material en un entorno virtual (2,17 promedio en 1er UD), y menos aún en actividades colaborativas (1,00 promedio en 1er UD). Se puede concluir en el uso de entornos virtuales permite que los estudiantes se involucren más en el desarrollo del proceso de aprendizaje y mejora de forma directa los resultados al desarrollar habilidades en el manejo de estos entornos.

En Manabí, Vargas (2020), indica que su investigación es de tipo cualicuantitativa, descriptiva, analítica y deductiva; la muestra seleccionada fue de 83 estudiantes de la carrera profesional de enfermería, a quienes se les aplicó los instrumentos de la investigación, teniendo como resultado relevante la variable entornos virtuales, tiene como resultado la investigación exhaustiva donde todas las pruebas y cálculos se realizaron a un nivel de confiabilidad del 95% en el programa estadístico SSP. La conclusión es que los estudiantes muestreados no tienen acceso a la conectividad y otros que no están de acuerdo en participar en estos entornos virtuales.

De tal forma, en Guayaquil, Chong y Marcillo (2020) en su investigación que tiene como objetivo describir estrategias educativas innovadoras basadas principalmente en la educación para promover un entorno de aprendizaje virtual. Este estudio tiene enfoque basado en la investigación cualitativa documental realizada por artículos de investigación científica, libros, actas, repositorios, entre otros. Su principal resultado es que las estrategias innovadoras influyen positivamente si son aplicadas desde entornos virtuales de aprendizaje. Se concluye que la eficiencia de la aplicación de los EVA requiere de una práctica reflexiva de los docentes.



A nivel internacional, en Chile, tenemos a Cabello y Trucco, (2020) cuyo propósito es desarrollar estrategias que permitan a las nuevas generaciones participar plenamente en la sociedad, aprovechar las oportunidades y reducir los riesgos en las experiencias de infancia, adolescencia y juventud. La metodología utilizada fue cuantitativa, contando con una muestra de niños entre edades de 9 y 17 años, cuyo instrumento fue el cuestionario Kids Online. Un resultado fue que más del 50% de los niños pueden acceder a la tecnología a través de la estrategia celular - hogar. Siendo la conclusión que los estudiantes que acceden a la estrategia digital tienen mayor éxito en el proceso de aprendizaje.

En México, encontramos a Paredes-Labra (2016), cuyo propósito es describir cómo utilizar los materiales y recursos digitales empleados en el entorno digital como medio para reflejar los retos actuales de la formación del profesorado en alfabetización audiovisual y mediática. La investigación es cuantitativa con enfoque interpretativo. A ambos sexos se les solicitó un cuestionario, de muestra a 73 estudiantes universitarios de ambos sexos. Los resultados obtenidos señalan que el 63,4% de los encuestados se encuentran motivados a consultar en bases de datos bibliográficas y en Internet, y el 66,6% de los encuestados contribuye a la elaboración de informes y otras acciones por computadora. La conclusión es que los docentes de 30 y 50 años de edad, tienen menos conocimiento sobre el uso de las TIC y recursos digitales en la docencia.

Así mismo, en Perú, Guitierrez (2021), realizó una investigación cuyo propósito fue comprobar la difusión del aprendizaje por medio del uso de los entornos virtuales de aprendizaje; en el desarrollo de las clases de informática entre los estudiantes del primer semestre académico de la Universidad César Vallejo. La investigación desarrollada es de tipo básica, en el nivel descriptivo; la selección de la muestra fue de cien estudiantes, con quienes se trabajó un cuestionario; sobre la percepción de los entornos de aprendizaje en el contexto virtual; y si estos mejoran significativamente la calidad educativa en el área de la educación informática con un porcentaje válido. La prueba de Wald arroja un valor de 14,336; con un valor de significancia de 0,000; el cual es menor al valor de 0,05. Finalmente, existe un alto nivel de satisfacción por el uso y despliegue adecuado de los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de las clases de informática entre los estudiantes del



primer semestre académico de la Universidad Cesar Vallejo sede San Juan de Lurigancho; en el periodo lectivo 2020.

En Chile, tenemos a Sánchez & Zaraff (2019), cuyo objetivo es identificar el nivel de formación para los docentes del área de Ingeniería en Salud de la Escuela Profesional de Chile en el uso de las competencias digitales y las TICs. La investigación hace uso del enfoque mixto: cuantitativa y cualitativa; de tipo descriptiva. La muestra selecciono a veinte docentes del Departamento de Ingeniería en Salud del Colegio Chileno; a quienes se les encuestó. Por otra parte, los resultados muestran que los docentes poseen conocimientos entre los niveles principiante e intermedio, en un 85,8%. El valor obtenido es un buen predictor de las prácticas docentes en el aula y la orientación de los estudiantes. En conclusión, muchos docentes dicen que las TIC son un recurso importante para mejorar la educación, facilitar el trabajo, mejorar la respuesta de los estudiantes al contenido y conducir a un aprendizaje importante..

En la presente investigación en cuanto la variable competencias digitales encontramos a Garzón, Ortega y Marín (2020) quienes manifiestan que las competencias digitales se comprenden como las capacidades, conocimientos y actitudes para convivir en espacios virtuales digitales. Vellón (2019), menciona que las competencias digitales son comprendidas como las habilidades en los medios digitales, aulas virtuales, Hangouts de video, trabajos virtuales y bibliotecas virtuales.

Marza y Cruz (2018), manifiestan que las competencias digitales es una serie de conocimientos, habilidades y estrategias relacionadas con el progreso tecnológico en la educación para que se empoderen y se desenvuelvan exitosamente en el presente siglo. Esta es la postura que asume la investigación. Se entiende por tanto que las competencias digitales son todos aquellos conocimientos, habilidades y capacidades que se tienen con relación a la tecnología y entornos virtuales para lograr un objetivo.

En cuanto a los modelos teóricos para la variable competencias digitales encontramos a Rangel (2015), quien manifiesta tres dimensiones: La primera es la tecnológica, que tiene que ver con conocimiento y manejo de las TICs, además de aspectos de instalación y mantenimiento. La segunda es informacional, se refiere a la capacidad de buscar, seleccionar, analizar e interpretar información en Internet. y la tercera es



la pedagógica, que tiene que ver con el impacto, la planificación y evaluación de las TICS en el sector educativo.

También encontramos a Tourón et al. (2021) quien presenta un modelo con cinco dimensiones. La primera es información y alfabetización informacional relacionada con el conocimiento técnico. La segunda es la comunicación y colaboración, habla del trabajo colaborativo en plataformas. La tercera es la creación de contenidos digitales. La cuarta se refiere al material interactivo que se comparte en redes. La quinta es la seguridad y resolución de problemas, se refiere a la utilización de la tecnología para solucionar una problemática.

Así mismo tenemos a Silva et. al (2016), donde se han precisado cuatro dimensiones: la primera de ellas está dada por la didáctica curricular y metodológica, realiza la búsqueda de información utilizando software de apoyo para realizar las actividades donde contempla el recurso de la tecnología digital; la segunda dimensión tienen en cuenta la planificación, organización, gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales, que se refiere a utilizar espacios de trabajo con herramientas para el trabajo en el aula y su buen funcionamiento; la tercera considera los aspectos éticos, y de seguridad, respetando el derecho del autor se refiere a utilizar la tecnología para comunicar y compartir el conocimiento digital.; y por último la cuarta se orienta al desarrollo personal y profesional, es decir sirve para compartir documentos creados en línea usando un espacio abierto de comunicación. Este es el modelo teórico asumido por la investigación.

La teoría que sustenta la variable competencias digitales se basa en la teoría de de Ausubel (1963) que incorpora el aprendizaje significativo al constructivismo. Al respecto Valdez (2012) indico que los circuitos cerebrales cambian su estructura a medida que una persona aprende nueva información del entorno. En referencia Viera (2003) manifestó que, el aprendizaje de expresiones, aprendizaje de conceptos y aprendizaje propuesto permite formar ideas lógicas que conforman un todo único.

Esta teoría aporta de Ausubel (1963) aporta a la investigación la importancia de promover aprendizajes significativos a partir de la interacción personal con los aprendizajes, es decir que será el docente quien construya su propio aprendizaje utilizando la tecnología.



Se sabe que es muy importante que los educandos adquieran conocimiento en las herramientas digitales y científicas, de esta forma se va a permitir mejorar el servicio moderno con los mejores métodos para revertir la educación tradicional de enseñanza, proponiendo trabajos colaborativos a través de medios digitales (Caccuri, 2018).

La importancia de las competencias digitales según los autores Varguillas y Bravo (2020) comprenden las bondades del aprendizaje virtual: entre las que destacan la información web disponible en formatos diferentes; así como también el uso de recursos tecnológicos en clase presencial, como videoconferencias, chats y foros; y por último la posibilidad de desarrollar un aprendizaje participativo e interactivo; que beneficie de manera directa a los estudiantes.

Sobre el concepto de la variable entornos virtuales, tenemos a Quiroz & Jeldres (2018) que mencionan que un entorno virtual de aprendizaje son los espacios en red que favorecen el cambio pedagógico a los docentes y los estudiantes necesitan cambiar constantemente sus herramientas web para construir y compartir su conocimiento. Bernard (2001), considera que los EVA se define como aquellos aprendizajes que se construyen a través de las redes virtuales ya sean visuales o audiovisuales en espacios remotos o sitios web.

Así mismo encontramos a Rojas (2019), que menciona que ese entorno virtual de aprendizaje son estos espacios virtuales donde se realiza el proceso de aprendizaje es a través de diferentes herramientas y recursos digitales que le permiten interactuar con varias personas de diferentes escenarios. Esta es la postura que asume la investigación.

En la revisión del modelo teórico de la variable entorno virtual de aprendizaje Romero (2019), ha considerado tres dimensiones: 1) La importancia del entorno educativo virtual que afecta el desarrollo de las habilidades de alumnos; 2) Los componentes principales del espacio de educación virtual que tienen un método estratégico para mejorar las características operativas propuestas; 3) La tutoría en el contexto del aprendizaje virtual este muestra el uso de investigación para obtener nuevos conocimientos.



Guaña (2015), quien propone cuatro modelo de dimensiones: la primera de ellas asociada a los principales supuestos de conciencia del ensayo, relacionados con el proceso de aprendizaje especializado en educación virtual; la segunda dimensión considera la interpretación del proceso de educación psicológica durante la formación profesional; la tercera dimensión considera el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje son estos espacios; y por último la cuarta dimensión del desarrollo basado en la educación.

Además, durante la investigación se consultó a Arancina (2016), que presenta una propuesta basada en tres dimensiones. La primera es la tecnológica, que hace referencia a las herramientas o aplicaciones informáticas aplicadas en diferentes entornos virtuales. La segunda dimensión es la pedagógica, que relaciona nueva tecnología con un proceso educativo de aprendizaje, aquí el docente asume un rol de mediador y creador del contenido. La tercera dimensión es la organizativa, que refiere a la organización del proceso educativo el cual es flexible debido a la naturaleza de la virtualidad; este aspecto toma en cuenta el modelo que se aplica en el desarrollo de la presente investigación.

En cuanto, a la variable entornos virtuales de aprendizaje, la investigación se sustenta en la teoría cognitiva de Bruner (1972) que entiende al estudiante como personaje principal y constructor de su propio aprendizaje viendolo como un proceso activo. Para Bruner, la representación real puede realizarse de tres formas: representación activa, representación figurativa y representación simbólica. Así también, se consideró la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1972) que es un enfoque de aprendizaje en el que los estudiantes exploran nuevos contenidos de forma apasionada, activa y constructiva.

Cedeño (2019), afirmó que, los entornos virtuales de aprendizaje facilitan la enseñanza en los diferentes ámbitos de espacios virtuales educativos tanto en los docentes y en estudiantes, optimizando el potencial del entorno virtual y así obtener el logro significativo de aprendizaje.

La importancia del entorno virtual de aprendizaje de González (2016) muestra que las TICs han contribuido al cambio del nuevo entorno y lo replantean desde el espacio temporal del donde nacen nuevos esquemas relacionados con el ser humano y el



medio ambiente donde el proceso de educación-aprendizaje está creando un impacto de cambios significativos y adaptables a un medio flexible, multifacético y abierto.

El aprendizaje ha dejado de estar relacionado a un tiempo y espacio, para atravesar las aulas convencionales y profundizar en un aula virtual que se encuadra dentro del aprendizaje durante toda la vida. Estos entornos según establece Trejo (2013) son utilizados en la educación presencial como complemento, entre ellos están: los usuarios que son principalmente estudiantes y facilitadores; así como también dispone de espacio para la retroalimentación, debate, comunicación y la tutoría sincrónica y asincrónica; y por último contar con profesionales responsables del diseño, creación y realización de todos los contenidos educativos para su uso.

METODOLOGÍA





III. METODOLOGÍA

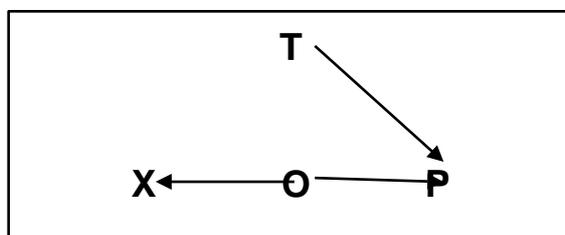
3.1. Tipo y diseño de investigación.

El presente estudio de acuerdo con Nieto (2018) es de tipo básica; en razón de que se hace uso de la teoría y esta se aplica al contexto real; comparando los resultados; los cuales son necesarios para el desarrollo de la ciencia. Cabe destacar que el enfoque en el cual se encuentra la investigación es el cuantitativo; ya que se da prioridad a los resultados numéricos, sistematizando los mismos en tablas y gráficos porcentuales.

Hernández & Mendoza (2018), por otra parte permite identificar que los estudios cuantitativos; presentan ciertas tipologías; el desarrollo de esta se encuentra dentro del tipo descriptivo; ya que se busca caracterizar de manera específica y detallada los perfiles y propiedades, de una persona o grupos de individuos, u otro fenómeno que se encuentra expuesto al análisis, así mismo por medio del desarrollo de estos estudios se recoge información de manera precisa sobre las variables analizadas: entornos virtuales y competencias docentes.

El diseño de investigación del cual se hace uso es de tipo no experimental; debido a que no existe manipulación alguna de las variables; las cuales se observaran en el contexto que se desarrollan. Los diseños no experimentales; tal como precisa Peña (2012), permiten la evaluación del grado de relación entre dos o más variables sobre un tema en particular.

Se diagrama de la siguiente forma:



Donde:

X: Competencias digitales

O: observación

T: Modelo teórico

P: Propuesta de entornos virtuales de aprendizaje



3.2. Variables y operacionalización.

Variable dependiente: Competencias Digitales.

Definición conceptual. Las competencias digitales, según Marza (2018) son el grupo de estrategias, habilidades, actitudes, conocimientos con los nuevos avances tecnológicos en el campo educativo, permitiendo empoderamiento, sociales, políticos, económicos, empleabilidad, así como las nuevas tendencias culturales y de entrenamiento en el presente siglo.

Definición operacional. Las competencias digitales se definen como un conjunto de habilidades y destrezas que los docentes requieren desplegar con el objetivo de un mejor desenvolvimiento de manera eficiente en las actividades basadas en condiciones de virtualidad del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta condición se ha realizado por medio de la aplicación de un cuestionario diseñado para tal efecto que consta de doce ítems; que abarcan las dimensiones de la variable: planificación; didáctica metodológica y curricular; recursos tecnológicos digitales y por último organización y gestión de espacios; los cuales deberán tener como base la seguridad y el desarrollo ético; así como también tener en cuenta el crecimiento profesional y personal.

Dimensiones e indicadores. Estos indicadores se elaboran a partir de las dimensiones, a continuación, se detalla.

- La dimensión planificación, gestión de espacios y organización; y recursos tecnológicos digitales, hace uso de los denominados entornos virtuales que se desarrollan de manera efectiva en el aula, razón por la cual se debe de seleccionar y evaluar de manera adecuada las herramientas que permitan mejorar la conducción del trabajo académico; identificando para ello el espacio requerido y las condiciones para su bien funcionamiento. (Silva et al, 2016).
- La dimensión didáctica metodológica y curricular posee indicadores; los cuales son la realización de la búsqueda de información que permite acceder a varios diferentes recursos; así mismo hace uso del software que proporciona apoyo al desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje; así mismo permite mejorar su diseño; teniendo en cuenta el uso de las tecnologías digitales y los



recursos con la finalidad de evaluar de manera efectiva a los estudiantes; en atención a la planificación. (Silva et al, 2016).

- La dimensión aspectos éticos, legales y seguridad; tiene como indicadores el respeto hacia los derechos del autor; lo cual deberá de realizarse de forma responsable y segura, usar de forma adecuada las TICs con el objetivo de comunicar pertinentemente; así como también compartir los conocimientos, acceder y comentar los contenidos digitales de manera responsable y segura. (Silva et al, 2016).
- Por último, la dimensión desarrollo personal y profesional; la cual tiene como base el poder compartir los materiales didácticos que son elaborados y distribuidos por medio de la red; los accesos de los entornos tecnológicos y la consulta sobre la información y el uso de espacios abiertos de comunicación (Silva et al, 2016).

La escala de medición; de la cual se ha hecho uso para el presente estudio es la ordinal tomando en consideración tres puntuaciones: nunca (1); a veces (2), siempre (3).

Variable independiente: Entorno virtual de aprendizaje.

Definición conceptual. Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen un espacio virtual en el orden digital; en el cual el proceso de aprendizaje es realizado de maneras diferentes, herramientas y recursos digitales que le permiten interactuar con varias personas de diferentes escenarios (Rojas, 2019).

Definición operacional. Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen espacios de aprendizaje los cuales se desarrollan en lugares diferentes que simulan un de manera efectiva un aula de clase, es decir, se encuentran presentes en distintas plataformas y programas digitales; los cuales se implementan en la web con la finalidad de hacer uso efectivo de ellas, generando de esta manera confianza en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para tal efecto se ha diseñado un cuestionario que está compuesto por once ítems distribuidos en tres dimensiones que es tecnológica, pedagógica y organizativa.



Dimensiones e indicadores. Estos indicadores se elaboran a partir de las dimensiones, a continuación, se detalla;

- Dimensión tecnológica, tiene como indicadores a las herramientas tecnológicas de interacción, comunicación, participación y presentación; además de las plataformas virtuales (Aranciaga, 2016).
- La dimensión pedagógica tiene como indicadores a las herramientas didácticas, herramientas pedagógicas, materiales interactivos, tutoría e interacción social (Aranciaga, 2016).
- La dimensión organizativa tiene como indicadores trabajo en equipo y administración (Aranciaga, 2016).

La escala de medición; de la cual se ha hecho uso es escala ordinal, considerando tres posibles respuestas: nunca (1); a veces (2), siempre (3).

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.

Una población se define como un conjunto de tipo finito o infinito cuyos elementos comparten una característica común, por tanto, las conclusiones que se deriven de su análisis posibilita una amplia reflexión. Esto se define por las preguntas y objetivos de la encuesta. (Arias, 2016). La población para este estudio será de 54 docentes de ambos sexos de la unidad educativa que laboran en horario matutino y vespertino.

Tabla 1

Población

Docentes	Masculino	Femenino	Total
Matutina	5	33	38
Vespertina	4	12	16
Total	9	45	54

Nota: Elaborado por: Yuli Hilda, Hanse Mora.

Criterios de inclusión. Se tomará en cuenta a docentes de ambos sexos que laboran en distintas jornadas de la Unidad Educativa.



Criterios de exclusión. No se considerarán a docente de otra institución o de otro circuito que desee participar.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En este estudio, utilizamos el método de estudio para crear un entorno de aprendizaje virtual para las variables. Para López & Fachelli (2015) indican que la encuesta constituye un instrumento de carácter científico e investigativo por medio del cual se recoge información sobre la problemática investigada.

El instrumento seleccionado para el desarrollo de la presente investigación es el cuestionario; el cual se aplica con el propósito de poder medir las dimensiones que componen las dos variables: entornos virtuales de aprendizaje y competencias digitales. Según Marziale (2017), los cuestionarios son una herramienta de recopilación de información y un recurso que los investigadores utilizan para estudiar fenómenos y extraer información. En cuanto a la competencias digitales se utiliza un cuestionario de tipo virtual que consta de doce relacionados con las cuatro dimensiones: la didáctica curricular y metodología en cuatro (4 ítems); planificación, organización y gestión del espacio y recursos digitales (3 ítems); aspectos éticos, legales y de seguridad (3 ítems); y, desarrollo personal y profesional en dos (2 ítems). La calificación tiene como base la escala ordinal en tres categorías: nunca (1); a veces (2), siempre (3).

Respecto a la variable entorno virtual de aprendizaje, se hace uso del cuestionario en formato virtual el cual consta de once repartidos en las tres dimensiones: tecnológica (5 ítems), pedagógica (4 ítems) y organizativa (2 ítems). Esta calificación se basa en una escala ordinal de tres (3) categorías: nunca (1); a veces (2), siempre (3).

3.5. Procedimientos.

Para recopilar la información en la cual se basa nuestro estudio se han seguido los siguientes procedimientos; una vez verificadas las herramientas de recolección de datos, se ha solicitado al Rector de la unidad educativa la autorización de poder aplicar dichos instrumentos. Así mismo se coordino e informo al directivo de la institución educativa, el propósito de las aplicaciones de equipos y toma de datos. La aplicación de la encuesta a los docentes de manera virtual en la institución de ambas



jornadas. Una vez recopilada la información, se agregará a una tabla Excel para obtener datos estadísticos.

3.6. Método de análisis de datos.

Los datos que se han recogido en el desarrollo del trabajo se han analizado por medio del software estadístico SPSS. Para Carballo (2017), es una herramienta que genera estadísticas descriptivas como adyacencia, frecuencia y análisis lógico; lo cual se evidencia por medio de la construcción de tablas y gráficos estadísticos; que tienen como base la estadística descriptiva.

3.7. Aspectos éticos.

En el desarrollo del proceso investigativo se ha tomado en consideración el llamado consentimiento informado; el cual fue comunicado de manera oportuna a los docentes que han participado del proceso de estudio. Así mismo el desarrollo investigativo ha tomado en cuenta el esquema que corresponde al enfoque cuantitativo; el cual se encuentra consignado en la Guía de presentación de trabajos académicos de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo. Así mismo se tiene en cuenta la aplicación del software antiplagio Turnitin; el cual cumple el porcentaje establecido de originalidad. Finalmente se ha hecho uso de las normas de asiento bibliográfico en formato APA; consignando las citas y referencias bibliográficas.

RESULTADOS





IV. RESULTADOS

Objetivo específico 1. Identificar el nivel de las competencias digitales en sus dimensiones: didáctica curricular y metodológica; planificación, organización y gestión de espacios; aspectos éticos, legales y seguridad; y desarrollo personal y profesional en los docentes de una Unidad Educativa, en la república de Ecuador, en el periodo lectivo 2022.

Tabla 2

Nivel de competencias digitales.

Variable/dimensiones	Bajo	Medio	Alto
Variable competencias		35,2%	64,8%
Dimensión didáctica curricular y metodológica		23%	31%
Dimensión planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales	9,3%	38,9%	51,9%
Dimensión aspectos éticos, legales y seguridad	1,9%	27,8%	70,4%
Dimensión desarrollo personal y profesional	3,7%	55,6%	40,7%

Nota: Elaborado por: Yuli Hilda, Hanse Mora.

Los resultados consignados en la tabla 2; señalan que la variable competencias digitales presenta una distribución porcentual; descrita en los siguientes niveles: intervalo medio en un 35% y el intervalo alto en un 64%. Así mismo tenemos el detalle de la dimensión didáctica metodológica y curricular cuyos valores son: nivel medio en un 23% y nivel alto en un 31%. También se tienen los resultados de la dimensión planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales; en el cual se tiene que el intervalo bajo se encuentra en un 9,3%; el intervalo medio en un 38,9% y por último el intervalo alto en un 51,9%. Con respecto a la dimensión aspectos éticos, legales y seguridad se tienen los niveles siguientes: en el bajo un 19%; en el medio a un 27,8%; y en el nivel bajo tenemos un 70,4%. Por último, la dimensión desarrollo personal y profesional; presenta los siguientes resultados en el nivel bajo se tiene a un 3,7%; en el nivel medio se reporta un 55,6% y en el nivel alto a un 40,7%.



Tabla 3

Dimensiones de competencias digitales

VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES				
DIMENSIÓN	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
Dimensión didáctica curricular y metodológica	Accede usted a información académica a través de diferentes buscadores de información en Internet.	-	29,6%	70,4%
	Hace uso de software para el apoyo de la realizar actividades académicas.	1,9%	59,3%	38,9%
	Diseña actividades de enseñanza aprendizaje donde contempla el uso de tecnología digital.	1,9%	55,6%	42,6%
	Utiliza recursos digitales para el seguimiento y evaluación del alumnado	-	61,1%	38,9%
Dimensión planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales	Utiliza entornos virtuales para trabajo en el aula.	3,7%	61,1%	35,2%
	Planifica y organiza los espacios y recursos tecnológicos digitales para el trabajo en el aula.	3,7%	40,7%	55,6%
	Selecciona y evalúa espacios y recursos tecnológicos digitales para el trabajo en el aula	5,6%	37,0%	57,4%
Dimensión aspectos éticos, legales y seguridad	Respeto los derechos de autor de forma responsable y segura	1,9%	7,4%	90,7%
	Utiliza tecnología digital para comunicarse y compartir sus conocimientos.	-	31,5%	68,5%
	Accede y comenta los contenidos digitales	3,7%	40,7%	55,6%
Dimensión desarrollo personal y profesional	Comparte materiales didácticos elaborados y distribuidos en la red	1,9%	50,0%	48,1%
	Accede a entornos tecnológicos, consultando información y haciendo uso de los espacios comunicativos abiertos	3,7%	40,7%	55,6%

Nota: Elaborado por: Yuli Hilda, Hanse Mora.

Los resultados que se presentan en la tabla 3; detallan las respuestas que brindan los docentes en atención de las dimensiones que integran la variable competencias digitales.



Objetivos específicos 2. Determinar los componentes requeridos para diseñar una propuesta de una Unidad Educativa, en la república de Ecuador, en el periodo lectivo 2022

Tabla 4

Insumos para el diseño de la propuesta

V	D	Indicadores	Deficiencias
Competencias digitales	Didáctica curricular y metodológica	<p>Accede usted a información académica a través de diferentes buscadores de información en Internet.</p> <p>Utiliza software de apoyo para realizar actividades académicas.</p> <p>Diseña actividades de enseñanza aprendizaje donde contempla el uso de tecnología digital.</p> <p>Utiliza recursos digitales para el seguimiento y evaluación del alumnado.</p>	<p>Falta de herramientas tecnológicas para realizar actividad académica.</p> <p>Poca creatividad de recursos digitales para el proceso de enseñanza.</p> <p>Déficit de recurso tecnológicos para dar seguimiento al alumnado.</p>
	Planificación, organización y gestión de	<p>Utiliza entornos virtuales para trabajo en el aula.</p> <p>Planifica y organiza los espacios y recursos tecnológicos digitales para el trabajo en el aula.</p> <p>Selecciona y evalúa espacios y recursos tecnológicos digitales para el trabajo en el aula.</p>	<p>Falta de planificación en el aula.</p> <p>Poca organización de recursos tecnológicos para trabajar en el aula.</p> <p>Carencia de recursos tecnológicos para trabajar en el aula.</p>
	Aspectos éticos, legales y seguridad	<p>Respeto los derechos de autor de forma responsable y segura.</p> <p>Utiliza tecnología digital para comunicarse y compartir sus conocimientos.</p> <p>Accede y comenta los contenidos digitales.</p>	<p>Dificultad para comunicarse y compartir conocimientos.</p> <p>Falta de iniciativa para acceder a contenidos digitales.</p>
	Desarrollo personal y profesional	<p>Comparte materiales didácticos elaborados y distribuidos en la red.</p> <p>Accede a entornos tecnológicos, consultando información y haciendo uso de los espacios comunicativos abiertos.</p>	<p>Poco material didáctico en la red.</p> <p>Ausencia de información para consultar los espacios de comunicación tecnológicos.</p>
V	D	Indicadores	Deficiencias
Entornos virtuales de aprendizaje	Tecnológica	<p>Tiene conocimiento sobre los beneficios que brindan las herramientas de las cuales se hace uso en las video conferencias.</p> <p>Conoce de herramientas digitales que permiten la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Responde de forma activa en los foros haciendo un uso correcto de las herramientas virtuales.</p> <p>Tiene dominio de las herramientas digitales que son necesarias para el desarrollo de los trabajos académicos en modo virtual.</p> <p>Tiene dominio de las herramientas de la plataforma ZOOM.</p>	<p>Desconocimiento de herramientas tecnológicas para el proceso de aprendizaje.</p> <p>Dificultad para realizar las herramientas digitales.</p>



Pedagógica	Considera a las herramientas didácticas virtuales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
	Las herramientas de los entornos virtuales permiten ejecutar y desarrollar actividades académicas para desarrollar las clases.	Ausencia de estrategias para ejecutar actividad pedagógica.
	Las herramientas de entornos virtuales ayudan en la elaboración de recursos y materiales de estudios para las exposiciones.	Poca interacción entre estudiantes y docentes.
	Las clases virtuales facilitan la interacción social en la comunidad educativa..	
Organizativa	Las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje facilitan las actividades en equipo de trabajo.	Falta de organización para utilizar las herramientas digitales en equipo de trabajo.
	Los avances sobre el manejo de las herramientas de entorno virtual favorecen una mejor administración de las actividades académicas.	

Nota: Elaborado por: Yuli Hilda, Hanse Mora.

Los resultados que se describen en la tabla 4; nos permite analizar de manera efectiva las debilidades de mayor relevancia que se presentan en el contexto educativo en el cual se analiza las variables de estudio.

Objetivo específico 3. Conocer el nivel de los entornos virtuales de aprendizaje en sus dimensiones: tecnológica, pedagógica y organizativa en los docentes de una Unidad Educativa, en la república de Ecuador, en el periodo lectivo 2022.

Tabla 5

Nivel de entornos virtuales de aprendizaje

Variable/dimensiones	Bajo	Medio	Alto
Variable entornos virtuales de aprendizaje	-	22,2%	77,8%
Dimensión Tecnológica	57,4%	1,9%	40,7%
Dimensión pedagógica	-	25,9%	74,1%
Dimensión organizativa	100,0%	-	-

Nota: Elaborado por: Yuli Hilda, Hanse Mora.

Los resultados consignados en la tabla 5 demuestra que los encuestados ubican el nivel de entornos virtuales de aprendizaje entre el nivel medio con un 22,2% y con un 77,8% en el nivel alto. Del mismo modo la dimensión tecnológica se encuentra en el nivel bajo con 57,4%; el 1,9% en el nivel medio y un 40,7% en el nivel alto. En cuanto a la dimensión pedagógica los docentes se localizan en un nivel medio con un 25,9%;



en el nivel alto con un 74,1%. Finalmente, en la dimensión organizativa se sitúan en el nivel bajo con un 100%.

Tabla 6

Dimensiones de entornos virtuales de aprendizaje

DIMENSIÓN	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
Dimensión Tecnológica	Sabe de los beneficios de las herramientas que se hacen uso en una video conferencia	-	40,7%	59,3%
	Conoce de las principales herramientas de interacción en línea que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje.	1,9%	55,6%	42,6%
	Responde en los foros, haciendo un uso correcto de las herramientas virtuales.	-	42,6%	57,4%
	Utiliza con facilidad las herramientas digitales para la exposición de trabajos en modalidad virtual.	-	44,4%	55,6%
Dimensión pedagógica	Usa las herramientas de la plataforma ZOOM.	-	31,5	68,5
	Las herramientas didácticas virtuales mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje.	-	31,5%	68,5%
	Las herramientas de los entornos virtuales permiten desarrollar y ejecutar actividades de estudio que satisfagan el desarrollo de las clases.	-	37,0	63,0
	Las herramientas de entornos virtuales ayudan a la elaboración de recursos y materiales de estudios para las exposiciones.	-	27,8%	72,2%
Dimensión organizativa	Las clases virtuales facilitan la interacción social en la comunidad educativa..	-	50,0%	50,0%
	Las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje promueven actividades en equipo de trabajo.	-	31,5%	68,5%
	Los avances en el manejo de las herramientas de entorno virtual favorecen una mejor administración de sus actividades académicas	-	27,8%	72,2%

Nota: Elaborado por: Yuli Hilda, Hanse Mora.

Los resultados de la tabla 6 consignan las respuestas de los docentes en atención de las dimensiones de la variable entornos virtuales de aprendizaje.

DISCUSIÓN





V. DISCUSIÓN

Respecto al nivel de las competencias digitales y sus dimensiones: didáctica metodológica y curricular; organización, planificación y gestión de espacios; aspectos legales, éticos y seguridad; así como también el desarrollo personal y profesional en los docentes de una Unidad Educativa de la república de Ecuador, en el periodo lectivo 2022.

Tomando en cuenta los referentes teóricos conceptuales de Marza y Cruz (2018) mencionan que las competencias digitales son comprendidas como las habilidades, estrategias relacionadas en el desarrollo tecnológico educativo y que este se empodere con mucho éxito en el siglo presente para que los docentes y estudiantes se desenvuelvan con mejores destrezas y puedan alcanzar los objetivos que se proponen.

Los resultados que se presentan en la tabla 2 representan el nivel de las habilidades digitales y se ubica en un porcentaje que corresponde al 64%, así mismo al comparar los resultados; con el estudio realizado por Rojas (2020); se tiene que los docentes no están preparados para poder aplicar de manera efectiva las estrategias y metodología dentro del campo digital. De acuerdo a la fundamentación que presenta Silva (2020); tenemos que el nivel de competencias digitales se ha convertido en una destreza necesaria que los docentes y estudiantes que esperan alcanzar aprendizajes significativos, en razón a que el docente tiene que adaptarse a los cambios, buscando las estrategias educativa necesarias e innovadoras que motiven al estudiante en mejorar el rendimiento académico, basándose para ello en técnicas colaborativas e interactivas, haciendo uso efectivo de la tecnología digital.

De acuerdo con la teoría crítica de Ausubel (1963), el cual incorpora el aprendizaje significativo al constructivismo, promoviendo este aprendizaje a partir de la interacción personal, construyendo su propia enseñanza utilizando para ello la tecnología; en consecuencia, los resultados que se han obtenido en la tabla 2; al ser comparados con lo que se tiene en la teoría; se deduce que el nivel docente aporta en el tema de conocimientos y destrezas que permitan resolver de forma efectiva temas en el orden profesional que a la vez se relaciona con la educación virtual y a



distancia; por medio de la cual se comenzará a sobresalir y por ello se deben abordar nuevas formas de posibilidades de enseñar y aprender.

En los supuestos de la Teoría de Ausubel aporta importancia con respecto a los aprendizajes, desarrollándose como personas y desenvolviéndose en el campo digital para que estudiantes y educadores adquieran conocimiento en la era presente. Ante los resultados de la Tabla 2 se puede afirmar que para desarrollar las competencias digitales se debe tener en cuenta el aprendizaje significativo a partir del aprendizaje adquirido.

Por otro lado, Caccuri (2018), indica que es muy importante que los educadores adquieran conocimientos en las herramientas digitales, de esta manera se permite mejorar los métodos obsoletos de enseñanzas, proponiendo trabajos colaborativos a través de medios digitales, en este pensamiento difiere con el nivel medio con el 35,2% de competencias digitales obtenidos en la tabla 1 donde se puede conocer que sin un plan de competencias no considera la evaluación esto ocasionara que las dificultades no puedan ser observadas y haya incumplimiento de los objetivos planteados.

Así también en la postura de Serrano (2018) en su estudio realizado manifiesta que, las habilidades digitales sobre las percepciones de los didáctico alcanzan un 5,83% de modernización de competencias digitales. Sin embargo, Orfa y Mosquera (2021) manifiestan que el 38,40% de los encuestados tienen capacidad para elegir una herramienta digital considerándolo que los docentes tienen gran importancia en el proceso de enseñanza virtual.

En cuanto a la dimensión didáctica curricular y metodológica, Silva (2016) sostiene que la metodología constituye un apoyo para poder realizar las actividades tecnológicas. Los resultados de la tabla 3 explica que hay un porcentaje del 70,4% sobre las competencias digitales sobre la didáctica curricular y metodológica del docente, se entiende que los participantes están conscientes con el logro del objetivo en el corto y largo plazo, según Varguillas y Bravo (2020), el grupo debe manejar los formatos disponibles en el uso de los recursos tecnológicos.

Los resultados coinciden con el estudio de Paredes – Labra (2016) quien reporto que los colaboradores demostraron un 66,6% de satisfacción con su trabajo. Al respecto,



Vellón (2019) destaca la trascendencia de las competencias digitales permitiendo al educando desarrollarse en medios digitales con eficiencia, mejorando su trabajo en rendimiento y comprometiéndose con una disciplina académica estructurada, logrando el desarrollo de estas competencias (Serrano 2018). Los aspectos de insatisfacción nos muestran que el 1,9% precisa en el estudio de retroalimentación y criterios de evaluación, concuerdan con la investigación de Silva (2016) que también determina mayor insatisfacción en estos puntos de vista.

Respecto a la dimensión planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales, la tabla 3 presenta un 61,1% de satisfacción, destacando las estrategias de difusión de las políticas, los planes y objetivos, esta realidad coincide con los hallazgos de (70,4%) de Silva (2016) que en su investigación descubrió niveles positivos de satisfacción (70,4%), en otro sentido, el nivel de insatisfacción 3,7% se ubica en la información relacionada a los nuevos cambios, bajo nivel de apoyo para realizar actividades, poca planificación y organización de los espacios y recursos tecnológicos digitales; en este sentido Holguín y Álvarez (2021) alegan que estas competencias forman parte del contorno profesional pedagogo. Así mismo Cobos y Vinueza (2019) reconocen que las competencias digitales poseen futuros expertos en el ejercicio docente, así como escaso compromiso y colaboración Silva (2016). Vellon (2019) agrega que la trascendencia permite al profesor desarrollarse en su rendimiento académico.

Así también, en la dimensión aspectos éticos, legales y seguridad, la Tabla 3 describe un (40,7%) de satisfacción, este escenario es semejante con lo que postula Orfa (2021) destaca la importancia que un correcto desarrollo laboral de los docentes trasciende en el proceso de enseñanza de manera virtual. Los resultados resultan contradictorios con los descubrimientos de Silva (2016) y Cobos y Vinueza (2019) que deducen su desinterés por parte de los docentes de la institución educativa. En tanto que los indicadores de insatisfacción (1,9%) fueron la ausencia de respetar los derechos del autor y de acceder y comentar los contenidos digitales.

Sobre la dimensión desarrollo personal y profesional la Tabla 4 reporta un 50% de satisfacción. El resultado es semejante a la investigación de Silva (2016) que destaca valores importantes de satisfacción (40,7%). Por el contrario, este suceso difiere con el hallazgo de Cabello y Trucco (2020) el cual refiere una comunicación con una



frecuencia del 50% de estrategia digital en este proceso de aprendizaje. Según Silva (2016) estas competencias acceden a entornos tecnológicos y accediendo a los espacios comunicativos. En cuanto a los aspectos de insatisfacción se tiene que el 1,9%; se encuentra entre los materiales didácticos elaborados y distribuidos en la red.

Sobre el objetivo específico dos; tenemos que, al determinar los componentes requeridos para poder diseñar una propuesta para una Unidad Educativa de la república del Ecuador, en el periodo lectivo 2022; tenemos que los resultados que se detallan en la tabla 4; nos muestra que las debilidades de mayor relevancia que se han podido analizar expresamente en atención de la variable de estudio. Sánchez & Zaraff (2019); manifiestan que la ausencia de los recursos tecnológicos se muestra en el sentido de que los docentes presentan la preocupación por mejorar el proceso de enseñanza facilitando el trabajo al estudiante con el desarrollo del aprendizaje significativo.

El estudio muestra que las competencias digitales presentan falencias. En la dimensión didáctica curricular y metodológica se describe una insatisfacción en el desempeño docente, la retroalimentación y los criterios de evaluación. En cuanto a la dimensión organización, planificación y gestión de espacios de recursos tecnológicos digitales, se encuentra en inconformidad en las organizaciones para el trabajo en aula y la planificación organizativa de los recursos tecnológicos. Respecto a la dimensión aspectos éticos, legales y seguridad se identifica debilidades en acceder y comentar los contenidos digitales, respeta los derechos del autor de manera responsable y segura, utiliza tecnología digital para transmitir y compartir sus conocimientos. En cuanto a la dimensión desarrollo personal y profesional, la inconformidad está en comparte materiales didácticos elaborados en la red. En las competencias digitales, son comprendidas por el conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos sobre el campo educativo tecnológico desarrollándose y apoderándose exitosamente en el siglo presente (Marza y Cruz 2018).

En cuanto al objetivo específico 3: Conocer el nivel de los entornos virtuales de aprendizaje en sus dimensiones: tecnológica, pedagógica y organizativa en los docentes de una Unidad Educativa Ecuador, 2022, Rojas (2019) menciona que actualmente los entornos virtuales de aprendizajes son espacios de diferentes herramientas y recursos tecnológicos que permiten enlazarse en el campo educativo,



ya que los entornos virtuales posibilitan el desarrollo de habilidades, valores sentimientos en el aprendizaje (Cuenca, Rodríguez y Barragán 2017).

Con respecto a la Tabla 5 se observa un porcentaje del 22,2% con un nivel medio de satisfacción, en este escenario resulta importante reflexionar sobre las experiencias positivas que el docente desarrolla en función a las expectativas que redundan en su nivel de agrado (Pastora y Fuentes 2020). En realidad, a lo Cuenca, Rodríguez & Barragán (2017) expresan que, al referirse al nivel de conformidad por parte de los educadores, se deduce que los docentes no conocen los beneficios de estas herramientas digitales, según Vargas (2020) indica que los estudiantes no tienen conectividad para participar en estos entornos. Chong y Marcillo (2020) concluyeron que la eficiente aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje requiere de una práctica reflexiva de los docentes.

En cuanto a la dimensión tecnológica, Cabello y Trucco, (2020) enfatizan que, los estudiantes accedan a estrategias digital tienen mayor éxito en el proceso de aprendizaje. La Tabla 5 reporta 77,8% se encuentra en un nivel alto, el resultado coincide con el estudio de Paredes-Labra (2016) que menciona que el 63,4% de los materiales y recursos digitales utilizados en entornos virtuales se utilizan para los desafíos actuales del profesorado. Contrariamente Sánchez & Zaraff (2019) describen en su investigación una atención negativa del docente. El uso de los recursos tecnológicos en clase presencial dispone formatos diferentes y permiten mejorar el proceso tecnológico.

Respecto a la dimensión pedagógica la Tabla 5 indica el 25,9% de docentes que perciben un nivel medio, este escenario es similar a lo que indica Quiroz & Jeldres (2018), Bernard (2001) y Rojas (2019) se puede deducir que los docentes no están capacitados en su totalidad para el aprendizaje significativo. El proceso de enseñanza-aprendizaje está creando un impacto de cambios significativos y adaptables a un medio flexible, multifacético y abierto a la tecnología de la información y comunicación ayudando a los cambios de un entorno nuevo González (2016). Los indicadores de regular justificación se observan en los niveles de acorde a las necesidades del docente.



De igual forma en la dimensión organizativa la Tabla 5 presenta que un 100% de los encuestado se sitúan en nivel bajo, se puede deducir que los docentes tienen falta de organización para utilizar las herramientas digitales en equipo de trabajo. Por otro lado, los resultados son contrarios a los resultados de Vargas (2020) menciona que el 95% no tienen acceso a la información y de Cabello y Trucco (2020) el 50% acceden a la tecnología teniendo éxito en el proceso de aprendizaje. Esta situación es distinta a la que afirma Gutiérrez (2021) en que existe niveles altos de satisfacción en los entornos virtuales de aprendizaje. Cedeño (2019) menciona que los entornos virtuales de aprendizaje ayudan a la enseñanza en diferentes ámbitos de espacios virtuales educativos obteniendo el logro significativo de aprendizaje.

En cuanto al objetivo general: Plantear una propuesta de entornos virtuales de aprendizaje para mejorar las competencias digitales de los docentes de una unidad educativa Ecuador, 2022, el estudio diseña y propone estrategias para el desarrollo de las competencias digitales siendo un grupo de habilidades, actitudes, conocimientos de las diversas líneas de investigación con los nuevos avances tecnológicos en el campo educativo (Marza y Cruz, 2018). (Rojas, 2019)

Los aprendizajes significativos en las escuelas se deben trabajar con estrategias en entornos virtuales de aprendizaje que refuercen las competencias digitales de los docentes. Las estrategias están integrando los cuatros dimensiones de las competencias digitales atendiendo a la didáctica curricular y metodológica, planificación, organización y gestión de los recursos tecnológicos digitales, aspectos éticos, legales y de seguridad, desarrollo personal y profesional y las dimensiones de los entornos virtuales de aprendizaje con el propósito de lograr aprendizaje significativo con diferentes modalidades en el proceso de enseñanza investigativa. Toda propuesta debe acoger significados en la medida que los involucrados participen de ella, el planteamiento considera a las competencias digitales como el proceso de enseñanza que fomenta cambios en el campo educativo y que maestros y estudiantes deben obtener en el marco virtual.

Según Weihrich, et al. (2017) la motivación humana consiste en necesidades consientes o inconscientes de elementos que ayudan a satisfacer necesidades y deseos. Así mismo los entornos virtuales de aprendizajes desarrollan sus habilidades y valores influyendo en el aprendizaje para mejorar los resultados para estos



entornos. el uso de tecnologías digitales, determina las necesidades de los estudiantes logrando los niveles obtenidos en las diferentes áreas del aprendizaje tecnológico en el campo educativo. (Días & Gomes 2020).

CONCLUSIONES





VI. CONCLUSIONES

1. Los docentes de una institución educativa tenían habilidades digitales moderadas en todas las dimensiones como se muestra en la tabla 2, los docentes de la institución tenían niveles promedio de habilidades digitales en todas las dimensiones. El nivel es moderado en la dimensión didáctica curricular y metodológica 23%; así mismo dimensión planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales con un 38,9%; también la dimensión aspectos éticos, legales y seguridad en 27,8% y la dimensión desarrollo personal y profesional con un 55,6%.
2. Sobre los insumos para el diseño de la propuesta, falta de herramientas técnicas para realizar las actividades académicas, falta de recursos técnicos para el seguimiento de los estudiantes, deficiente organización de los recursos técnicos para el trabajo en el salón de clase, se notó una falencia en la falta de recursos para laborar en el aula. Dificultades para transferir y distribuir conocimientos, falta de iniciativa para acceder a contenidos digitales, desconocimiento de herramientas tecnológicas para el proceso de aprendizaje, poca interacción entre estudiantes y docentes, uso de herramientas digitales como equipo de trabajo y falta de organización.
3. Todos los aspectos del entorno de aprendizaje virtual son moderados en todas sus dimensiones, Tabla 5 dimensión tecnológica 1,9; la dimensión pedagógica 25,9 y la dimensión organizativa no arrojó resultados.
4. Al proponer un entorno de aprendizaje virtual, los docentes pueden mejorar sus habilidades digitales al identificar de manera proactiva y efectiva las brechas identificadas en la encuesta. Esta oferta se basa en la teoría de la cognición de Bruner en esa dimensión: didáctica, curricular y metodológica; planificación, organización, gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales; aspectos éticos, legales y de seguridad; desarrollo personal y profesional.

RECOMENDACIONES





VII. RECOMENDACIONES

1. Tan pronto como las competencias digitales para educadores, la formación propuesta debería aplicarse a los rectores. Esto permitirá a los rectores reforzar sus competencias digitales para la teoría en entornos virtuales y mapear unidades de formación que incluyan las competencias digitales de los estudiantes.
2. Debido a la circunstancia de este proceso de enseñanza a distancia, se alienta a los docentes a mejorar sus habilidades digitales y aprovechar la oportunidad de participar virtualmente en estos talleres de capacitación para garantizar que puedan brindar un aprendizaje crítico y competente.
3. La capacitación en entornos virtuales debe incrementarse gradualmente a tamaño que sigue la tecnología de la información y ofrecer una educación de calidad de una forma que involucre a educadores y estudiantes.
4. Además, debido a que el escenario y los instrumentos digitales se innovan a cada momento, se deben programar sesiones de capacitación al menos dos veces al año para refrescar los conocimientos del disertante.



REFERENCIAS

- Agüero MMO. (2018). Competencias docentes en entornos virtuales: un reto para la anestesiología cubana. Obtenido de Revista Cubana de Anestesiología y Reanimación.: <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubanerea/rca-2018/rca183f.pdf>
- Aguilar, L. Otuyemi, E. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. Revista Tecnología Ciencia y Educación N° 17. Obtenido de <https://www.tecnologia-cienciaeducacion.com/index.php/TCE/article/view/485>
- Andrea V. Basantes-Andrade, Marcos Cabezas-González, y Sonia Casillas-Martín. (2020). Competencias digitales en la formación de tutores virtuales en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v13n5/0718-5006-formuniv-13-05-269.pdf>
- Arancibia Muñoz, M. L., Cabero Almenara, J., & Valdivia Zamorano, I. . (2019). Comparative study between teachers and students on acceptance and use of technologies for educational purposes in the Chilean context. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1440>
- Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. RMIE vol.15 no.44, ciudad de México.
- Cabello, P.; Claro, M.; Rojas, R. & Trucco, D. (2020). Children's and adolescents' digital access in Chile: the role of digital access modalities in digital uses and skills. Journal of children and media,. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1744176>
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2007). La interacción en el Aprendizaje en red: uso de herramientas, elementos de análisis y posibilidades educativas. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia- RIED.
- Caccuri, V. (2018). Competencias Digitales para la Educación del Siglo XXI. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1nQEvYuvfsG0PZBEiGm5c0RTBzjlyp9J/view>
- Cedeño . (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. ReHuSo, 4(1), 119-127. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1888>
- Chong-Baque, P. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Revista Científica Dominio de las Ciencias. 6(3), 5677. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Contreras Suárez, Solange Viviana. (2020). Propuesta de taller de estrategias metodológicas Tics para desarrollar las competencias digitales de docentes del



- circuito 09D19C08 Daule–Ecuador, 2020. Obtenido de file:///C:/Users/Admin/Desktop/CESAR%20VALLEJO/3%20QUIMESTRES/TESES%20YULI/Contreras_SSV-SD.pdf
- Dias-Trindade, S. & Gomes Ferreira, A. (2020). Digital teaching skills: DigCompEdu CheckIn as an evolution process from literacy to digital fluency. Obtenido de 10.7195/ri14.v18i1.1519
- Espinoza Freira, E. . (4 de 2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 201-210. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n3/2218-3620-rus-10-03-201.pdf>
- Garcia-Chivita, M. P. & Suarez Guerrero, C. . (2019). Estado de la investigacion sobre la colaboracion de Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Education*, 56, 169-191. . Obtenido de <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.09>
- Garzón, A.; Ortega, M.; Sola, M.; Marín, M. & Gómez, G. (2020). Teacher Training in Lifelong Learning-The Importance of Digital Competence in the Encouragement of Teaching Innovation. *Sustainability Journal*, 12 (7), 1 - 13. Obtenido de . <https://doi.org/10.3390/su12072852>
- Ghomi, M. & Redecker, C. (2019). Digital Competence of Educators (DigCompEdu): Development and Evaluation of a Self-assessment Instrument for Teachers' Digital Competence. European Commission. Obtenido de <https://www.scitepress.org/Papers/2019/76790/76790.pdf>
- Girón-Escudero, V. C.-G. (2019). Análisis de la autopercepción sobre docente en la formación inicial del profesorado .
- Guerra, P . (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua: estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas . Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7215>
- Guzmán. (11 de 2022). La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 96. Obtenido de <https://1library.co/article/albornoz-j-l%C3%B3pez-eds-ciencia-tecnolog%C3%ADa-universidad-iberoam%C3%A9rica-2.qmvx7k4q>
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). Investigation methodology. The quantitative, qualitative and mixed routes. Mc. Graw Hill. Obtenido de http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Jaramillo-Naranjo, L., Cobos-Velasco, J. y Vinueza-Vinueza, S. (2019). Digital skills in teachers and future professionals of the Central University of Ecuador. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/catedra/article/view/1560/2689>



- Josnel, M. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. Obtenido de <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/4114/4594>
- Llamarca -Román, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. Yachay, Revista Científico Cultural 7(1), 411-416. Obtenido de <https://revistas.uandina.edu.pe/index.php/Yachay/article/view/93/90>
- Martínez y Lugo, 2., Martínez, 2., García yVírveda, 2., & Duque, 2. (2018). Agents that promote innovative capacity in university agricultural research units: a prospective analysis. Omnia, 24(1),87-99. Obtenido de <http://produccioncientificaluz.org/index.php/omnia/article/view/32715>
- Marza, M., & Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. Revista General de Información 28(2), . Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>
- Marziale, M. H. (2017). Instrumento para recolección de datos, revisión integrativa. Obtenido de http://gruposdepesquisa.eerp.usp.br/sites/redenso/wpcontent/uploads/sites/9/2019/09/Instrumento_revison_litetarura_RedENSO
- Medina. (2019). Estrategia de Formación Virtual Basada en el Modelo ADDIE para Fortalecer Competencias Pedagógicas y Tecnológicas de los Docentes del Colegio Wesleyano Norte.
- Montes, J. (2019). Ambiente Virtual como estrategia para promover el aprendizaje significativo en el curso de ética y filosofía política del Programa Ciencias Políticas de la Universidad de Tolima. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7044/2019_Tesis_John_Fredy_Montes_Mora.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. Propósitos y Representaciones, . Obtenido de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>
- Orfa Melania Cueva - Xavier Antonio Mosquera-Rodríguez. (2021). Competencias digitales necesarias para un correcto desempeño docente en tiempos de pandemia en Ecuador. Obtenido de [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-CompetenciasDigitalesNecesariasParaUnCorrectoDesem-8383856%20\(1\)](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-CompetenciasDigitalesNecesariasParaUnCorrectoDesem-8383856%20(1)).
- Otzen, T. &. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio International journal of morphology.



- Paredes-Labra, J. (2016). Transform university education with training through creativity. A research-action with the support of ICT. Obtenido de <https://ries.universia.net/article/view/65/250>
- Quiroz, J., & Jeldres, M. (2018). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje. Obtenido de http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:tKmOxDHrjQJ:scholar.google.com/+Constructivismo+y+virtualidad&hl=es&as_sdt=0,5
- Ramón A. Toala-Dueñas, Juan C. Cruz-Mendoza, Jofre R. Véliz-Vásquez. (2017). Valoraciones de los entornos virtuales de aprendizaje en la comunidad universitaria. Ecuador. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/111>
- Rivera de Parada, A. (2018). Competencias del docente universitario. Desafíos para las universidades privadas de El Salvador. Obtenido de <https://doi.org/10.5377/ccs.v3i1.2960>
- Rodriguez, M., & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Ecuador: Universidad Católica de Cuenca, Sede Macas.
- Rojas, O., & Díaz, J. (19 de 08 de 2020). COVID-19 The transformation of education in Ecuador through the inclusion of technological tools for meaningful learning. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2134>
- Sánchez, C., & Zaraff, E. (2019). Competencia digital docente: Estudio descriptivo sobre el uso y aplicación de las TIC en el proceso enseñanza. Santiago de Chile.
- Serrano, G. (2018). Análisis de las competencias digitales de los docentes según factores personales, contextuales y sus percepciones hacia las tic en la educación, en la unidad educativa calasanz de la ciudad de Loja. (Tesis de maestría). Universidad Casa Grande. .
- SILVA, Juan; Miranda, Paloma; Gisbert, Mercè; Morales, María y Onetto, Alicia. (2016). Indicadores para evaluar la competencia digital docente en la formación inicial en el contexto chileno – uruguayo . Obtenido de <http://dx.doi.org/10.17398/1695288X.15.3.55>
- Tourón, J.; Martín, D.; Navarro, E.; Pradas, S.; & Íñigo, V. (2018). Validación de constructo de un instrumento para medir la competencia digital docente de los profesores (CDD). Obtenido de Revista Española de Pedagogía, 76 (269), 25-54.: <https://doi.org/10.22550/REP76-1-2018-12>
- Vargas Jiménez Kleiderman Antonio. (2020). Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. Obtenido de



file:///C:/Users/Admin/Downloads/Ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20virtual%20en%20tiempos%20de%20pandemia.pdf

Varguillas, C., y Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: análisis desde la mirada estudiantil. Obtenido de <http://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/31321/32371>

Vellón, J. (2019). Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2584/VellonN%20CASAS%20JESSICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yong, E., Nagles, N., Mejía, C., & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194250865006.pdf>

Zoila Arroyo Vera. (2018). Revista Ensayos Pedagógicos Vol. XIII, N° 2 • 185-200, ISSN 1659-0104, Julio-diciembre. Obtenido de Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-EntornosVirtualesDeAprendizajeEnComunidadesDePract-7038098.pdf>



Msc. Yuli Hilda Hanse Mora

Profesional con más de 8 años de experiencia laboral en educación, cuenta con estudios de Cuarto Nivel, Especializada en: Master en Administración Educativa; Tercer Nivel Lcda. Administración Ejecutiva; Docencia y Gestión en Instituciones Educativas; en los Niveles: Básica General - Media – Superior – Bachillerato. Especializada en el diseño e implementación de estrategias pedagógicas innovadoras y en la optimización de recursos para mejorar la calidad educativa. Destacada por liderar equipos de trabajos, impulsando el desarrollo profesional docente y fomentando un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo. Orientada a resultados, con habilidades en el departamento

Administrativo, Planificación, Docencia y comunicación efectiva con la comunidad educativa. Comprometida con la excelencia académica y la transformación educativa. Totalmente dedicada a la satisfacción del estudiante, padre de familia, brindando conocimientos precisos con la responsabilidad de responder al reto de formar a las personas de nuestro país, para garantizar el derecho a la educación con mayor igualdad, calidad y calidez.

Con excelente experiencia y visión que se ve reflejada en la práctica adquirida en el desempeño de sus actividades, enmarcadas por habilidades de liderazgo y experiencia personal. Capacidad reconocida para aplicar soluciones, sobresaliente historial de entrega puntual de labores encomendadas, con experiencia en el manejo de sistemas Microsoft Windows, Excel, Powers Point, Plataformas virtuales, Moodle, Quipux y Zimbra del Ministerio de Educación.

PhD. Segundo Mauricio Sani Buenaño

PhD en Educación otorgado por la Universidad César Vallejo, Magíster en Educación Superior por la Universidad de Guayaquil, Magíster en Educación Musical por la Universidad de Cuenca, Licenciado en Ciencias de la Educación mención Pedagogía Musical por la Universidad Técnica de Manabí. Revisor internacional de artículos científicos. Participa en el diseño y construcción de la carrera de Tecnología en Sonido y Acústica para el Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador ITAE.

Cuenta con artículos científicos relacionados a la música y educación, tiene activa participación en actividades académicas como ponencias a nivel nacional e internacional, conferencias y tutorías. Actualmente, realiza funciones de Coordinador de Vinculación con la Sociedad y Docente Tiempo Completo del Instituto Superior Tecnológico de Artes del Ecuador – ITAE y Rector del Conservatorio de Música Dr. Jorge Enrique Manzano Escalante.



Tnlga. Yohamely Elizabeth Rondón Miranda

Profesional con 15 años de experiencia laboral en educación, cuenta con estudios de Tecnología en Producción de Sonido y Música graduada en el Instituto Superior Tecnológico Superior de Artes del Ecuador (ITAE).

La misión de Yohamely es divulgar su conocimiento a través de las TICs como una herramienta práctica que cualquier persona quiera transformar su vida a nivel personal y profesional. Docente de vocación tiene una excelente experiencia y visión que se ve reflejada en la práctica de las herramientas virtuales adquirida en el desempeño de sus actividades. Por otro lado, cuenta con experiencia en el manejo de sistemas Microsoft Office, Plataformas virtuales tales como: Edmodo, Moodle, Quipux y Zimbra del Ministerio de Educación. Finalmente, tiene participación en actividades académicas como publicaciones científicas, ponencias a nivel nacional e internacional, conferencias y tutorías.

Msc. Diana Rosario Macias Martínez

Profesional con más de 11 años de experiencia en el ámbito educativo. Posee estudios de cuarto nivel en Administración de la Educación otorgado por la Universidad César Vallejo y una formación de tercer nivel en Ciencias de la Educación con especialización en Educación Básica. Además, ha complementado su formación con un Diplomado en Desarrollo de Competencias Didácticas para la Excelencia Académica y un Diplomado en Inteligencia Artificial Aplicada a la Educación. A lo largo de su trayectoria como docente del Ministerio de Educación, ha trabajado en los niveles de Educación Básica Superior y Bachillerato en el área de Lengua y Literatura, en los subniveles elemental y media. Su enfoque pedagógico se basa en la planificación estratégica del currículo, la innovación educativa y la incorporación de metodologías activas que fomentan el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo en sus estudiantes. Su compromiso con la excelencia académica la ha llevado a desarrollar estrategias didácticas que potencian las habilidades comunicativas y la comprensión lectora, promoviendo una educación inclusiva y de calidad.

Además, destaca por su liderazgo pedagógico, su capacidad de gestión educativa y su habilidad para integrar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo el uso de inteligencia artificial aplicada a la educación. Su vocación docente, su espíritu de mejora continua y su pasión por la enseñanza la convierten en una profesional comprometida con la formación integral de sus estudiantes y con el desarrollo de una educación innovadora y de alto impacto.

